417032467; Grupo 07

Proyecto Final

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA

ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

**Manual de Usuario**

Introducción:

El acuario está enfocado a un hábitat y temática de tortugas marinas. En el ambiente virtual se puede encontrar una sala tipo museo en la cual se presentan colgados elementos relacionados con el ambiente en el cual se desarrollan las tortugas.

Elementos:

En el ambiente virtual se pueden encontrar los siguientes elementos:

* Jardín exterior: Este jardín es el área previa a la sala de exhibición, en donde hay pasto y un gran árbol.
* Sala de exhibición: La sala de exhibición es un lugar cerrado y largo, se puede entrar por el frente, en donde está el jardín. Cuenta con un techo metálico y un frente de color azul. El interior tiene poca iluminación para captar la atención del visitante en los elementos que se exhiben. En sus paredes internas se puede ver el reflejo de la luz que emite el acuario.
* Tiburón y caparazones: Son elementos que están en exhibición para mostrar al depredador principal de las tortugas y también para mostrar el tamaño que las mismas pueden alcanzar. Estos elementos están alumbrados por reflectores.
* Acuario: El acuario se encuentra en el centro del cuarto, se puede ver el movimiento del agua en la vitrina, dentro de el se encuentra una tortuga que intenta atrapar a las medusas, ya que son uno de sus principales alimentos. Las medusas se mueven de arriba abajo. También hay peces, algunos estacionarios y otros atrapados por una corriente de agua.

Controles:

La cámara del acuario se puede controlar de la siguiente manera:

* Posición de la cámara: Se controla mediante las teclas “W”,”A”,”S”, y “D” donde las direcciones a controlar son arriba, izquierda, abajo y derecha respectivamente.
* Dirección de la cámara: Se controla con el mouse o cursor. Se recomienda dejar el cursor en el ordenador del lado derecho mientras carga el programa para poder tener visibilidad completa.

Conclusiones:

El proyecto permitió la compresión e implementación de cada uno de los conocimientos adquiridos en las prácticas del laboratorio. Sobre todo se solidificaron ciertos conceptos que no se habían practicado de manera completa y además se adquirieron habilidades para modelar objetos.

En lo personal despertó en mí un interés por la materia y la creación de proyecto personales orientados a la computación gráfica.